1001 ACTIVITES AUTOUR DU LIVRE,
raconter, explorer, jouer, créer

par Philippe BRASSEUR

Véritable outil pour les professionnels de l'éducation enfantine et pour les parents attentifs, cet ouvrage de terrain et d'expérience, ludique, coloré et original, donne envie de dévorer tous les livres !

La plupart des activités que propose Philippe Brasseur, auteur et illustrateur remarquable de ce livre, mettent en relation adultes et enfants, parce que les livres sont d'abord des trésors à partager; ces activités sont autant de "portes d'entrée" qui feront du livre une source de plaisir, d'imaginaire et d'évolution...pour toute une vie.

Et, si cet ouvrage est destiné à faire aimer les livres, il peut aussi, moyennant un peu de réflexion de notre part, se transposer à l'amour d'autres arts, en particulier, la musique !

Par exemple, le jeu de "la page déchirée" (p.76) me semble un bon point de départ pour l'écriture de la musique. Donc, en aménageant l'activité proposée, cela donnerait:

La page déchirée
Imaginer la partie manquante

- AGE: 8+
- NOMBRE: individuel ou collectif
- MATERIEL: Photocopie d'une page de partition inconnue des enfants (avec ou sans images)
- DUREE: 30'+
- OBJECTIFS:
  - être créatif
  - s'approprier l'écriture de la musique
  - reconstituer un texte musical logique et cohérent

Consigne
« Cette page a été déchirée. Pourriez-vous reconstituer le texte (et l'image) ? »

Commentaire
- Cette activité peut se faire individuellement ou par groupe de 2 à 3 enfants.
- Après cette activité, les enfants demanderont sans doute de connaître la « vraie » moitié disparue. Montrez-la, bien sûr, mais évitez de la présenter comme « la bonne réponse » : celle de l'enfant est sûrement aussi intéressante.

Construit en une introduction, un mode d'emploi, 8 chapitres comprenant chacun une dizaine d'activités, et des annexes (mines d'informations), ce recueil vous donnera forcément des idées pour :

- aménager un lieu d'écoute musical (p.14-15)
- organiser un club d'écoute (p.20)
- allier lecture et écoute d'une partition (p.35)

- apprendre à écrire de la musique (p.76-77)
- créer des jeux autour de la musique (p.52-53-54-55-68-69)
- interpréter une histoire avec des instruments sonores (p.110).

Alors, laissez travailler votre imagination et, bonne lecture…

Marie-Christine REBOUILLAT
Pour l'A.M.E. (2004)

Editions Casterman
Collection « Les grands livres, animations 2-8 ans »
Prix éditeur : 16.50€
ISBN 2-203-14479-3

Table des matières

4. Explorer la forêt des livres
Le livre, une mine pour les tous petits
Mon livre préféré
Un domino de livres
Le magasin de livres
Jeux de détective
A la bibliothèque
La réponse est dans les livres
Une exposition de livres
Rencontrer un auteur jeunesse

5. Jouer avec les mots des livres
Collections de mots
Un abécédaire plein d'action !
L'histoire incomplète
Jeux texte-image
Docteur, ma BD est muette
Docteur, ma BD est en désordre
Mots croisés, fléchés, barrés…
La phrase-tableau
Si j'avais un pouvoir
Jeux d'abécédaires
Un abécédaire personnel

6. Jouer avec les images des livres
La page déchirée
Gribouillages
Photocopillages
Promenade dans une image
Chasseurs d'images
Comment est fait ce dessin ?
Voici mon héros
Au-delà de l'image
Jeux de cartes
Une maison, un jardin pour nos personnages préférés

7. Dessiner, bricoler, inventer, au départ des livres
Impressions dessinées
Mélanges de styles
Des livres différents
Une maquette
Une fresque
Petits jeux avec grand méchant
Des livres à toucher, sentir, goûter…
Le grand livre orange
Mon livre des nombres
Le vieux livre à secrets
Ceci n'est pas un livre
Le livre "fou"
Et si les livres n'existaient pas ?

8. Mettre un livre en scène
Avant de se "lancer" dans un spectacle
Choisir la forme du "spectacle"
Un kamishibai
Marionnettes et ombres
Théâtre de jouets

Théâtre d'objets "décalés"
Un poème musical
Un ballet
Adaptations théâtrales

Annexes
Une mine d'informations
bibliographies